

## PENINGKATAN PEMAHAMAN KEBEBASAN BERORGANISASI MATA PELAJARAN PKn MELALUI METODE *ROLE PLAYING*

Anik Barokah<sup>1)</sup>, Hadi Mulyono<sup>2)</sup>, Sularmi<sup>3)</sup>

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Sutarmi 36 A, Surakarta 57616

e-mail: ragil\_any@yahoo.com

**Abstract:** This article is the result of research which is aiming to increase the understanding of organized freedom in the subject of civics education with Role Playing method in the five grade students of SDN Keden 3 Kalijambe Sragen on the academic year of 2012/2013. This form of research is classroom action research that consists of two cycles, each cycle consisting of planning, implementing, observation, and reflection. Using data collection techniques interviews, observation, and documentation. Data analysis techniques using interactive model according to Miles and Huberman consists of four components, namely, data collection, data reduction, cereal offering data and conclusion. Based on the results of the study it can be concluded that the application of the Role Playing method can improve the understanding of organized freedom in the subject of civics education with Role Playing method in the five grade students of SDN Keden 3 Kalijambe Sragen on the academic year of 2012/2013.

**Abstrak :** Penulisan artikel ini merupakan hasil dari penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kebebasan berorganisasi mata pelajaran PKn dengan metode *Role Playing* pada siswa kelas V SDN Keden 3 Kalijambe Sragen tahun pelajaran 2012/2013. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model interaktif menurut Miles dan Huberman terdiri dari empat komponen, yaitu pengumpulan data, reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman kebebasan berorganisasi mata pelajaran PKn siswa kelas V SDN Keden 3 Kalijambe Sragen tahun pelajaran 2012/2013.

**Kata kunci:** Pemahaman, Kebebasan Berorganisasi, PKn, *Role Playing*.

PKn merupakan mata pelajaran dengan visi utama sebagai pendidikan demokrasi yang bersifat multidimensional (Winataputra, 2009). Ia merupakan pendidikan nilai demokrasi, pendidikan moral, pendidikan sosial, dan masalah pendidikan politik.

Menurut Ruminiati (2007) materi PKn di semua jenjang kelas mengandung muatan konsep nilai, moral dan norma. Semua ini ada dalam materi PKn SD dan termuat dalam semua standar kompetensi, mulai kelas satu sampai enam.

Pembelajaran PKn mempunyai tujuan untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik, yaitu warganegara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat menjadi bangsa yang terampil, cerdas dan bersikap baik, serta mampu mengikuti kemajuan teknologi modern (Ruminiati, 2007).

Pelajaran PKn kelas V di SDN Keden 3 cenderung kurang diminati. Dari hasil observasi dan wawancara guru kelas V, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar yang kurang dari KKM (Kriteria

Ketuntasan Minimal) yaitu 70.

Dari daftar nilai pada mata pelajaran PKn kelas V semester II tentang kebebasan berorganisasi, diketahui bahwa dari 12 siswa, siswa yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 67% atau 8 siswa, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 33% atau 4 siswa.

Berdasarkan dari observasi awal dan wawancara guru kelas V SDN Keden 3 dapat diidentifikasi beberapa faktor yang melatarbelakangi rendahnya pemahaman kebebasan berorganisasi mata pelajaran PKn pada siswa kelas V SDN Keden 3. Dari sisi siswa, yaitu 1) siswa kurang konsentrasi terhadap materi yang dijelaskan guru. 2) siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Siswa jarang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung. 3) siswa menganggap bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga siswa enggan untuk mempelajarinya. Dari sisi guru, yaitu 1) guru masih menggunakan metode yang konvensional dalam pembelajaran PKn. Guru hanya terpaku pada buku pelajaran dan menggunakan metode ceramah, kemudian dilanjutkan dengan metode

1) Mahasiswa Prodi PGSD FKIP UNS

2,3) Dosen Prodi PGSD FKIP UNS

pemberian tugas. 2) guru kurang memberikan motivasi dan semangat terhadap siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Tindakan perbaikan untuk mengatasi masalah tersebut adalah menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman kebebasan berorganisasi mata pelajaran PKn. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *Role Playing*.

Weil dan Joyce (1978), mengemukakan bahwa, “*In role playing, students explore human relations problems by enacting problem situations and then discussing the enactments*”. Diartikan bahwa dalam *role playing*, siswa mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antar manusia dengan cara memainkan peran dalam situasi permasalahan kemudian mendiskusikan peraturan-peraturan. Secara bersama-sama, siswa bisa mengungkapkan perasaan, tingkah laku, nilai dan strategi.

Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (2009), *role playing* bertujuan untuk, 1) mengeksplorasi perasaan siswa, 2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa, 3) mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan tingkah laku, 4) mengeksplorasi materi pelajaran dalam cara yang berbeda.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* adalah cara mengeksplorasi materi pelajaran tentang hubungan antar manusia melalui bermain peran secara bersama-sama untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Keden 3 Kalijambe Sragen, semester genap.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Keden 3 Kalijambe Sragen dengan jumlah siswa 12, yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan yakni mulai bulan Januari sampai Juni.

Prosedur penelitian ini dilakukan dalam empat tahap seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2010) yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data yang

digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data model interaktif. Miles, M. B. dan Huberman, M. (2009) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data model interaktif yaitu pengumpulan data, reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*verification*) yang berlangsung secara interaktif.

## HASIL

Pada kondisi awal, pemahaman kebebasan berorganisasi mata pelajaran PKn masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan hasil prasiklus yaitu dari 12 siswa hanya 4 siswa yang mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 70.

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Pemahaman Kebebasan Berorganisasi PraSiklus**

| No     | Interval Nilai | fi | xi   | fi.xi | Persentase (%) |
|--------|----------------|----|------|-------|----------------|
| 1      | 40-47          | 2  | 43,5 | 87    | 17             |
| 2      | 48-55          | 4  | 51,5 | 206   | 33             |
| 3      | 56-63          | 2  | 59,5 | 119   | 17             |
| 4      | 64-71          | 1  | 67,5 | 67,5  | 8              |
| 5      | 72-79          | 1  | 75,5 | 75,5  | 8              |
| 6      | 80-87          | 2  | 83,5 | 167   | 17             |
| Jumlah |                | 12 | 381  | 722   | 100            |

Berdasarkan data tabel 1, siswa yang belum tuntas sebanyak 8 siswa atau 67% dan siswa yang sudah tuntas adalah 4 siswa atau 33%. Nilai tertinggi pada prasiklus adalah 80 sedangkan nilai terendah adalah 40.

Pada siklus I, pemahaman kebebasan berorganisasi sudah meningkat akan tetapi masih ada siswa yang nilai pemahamannya rendah. Hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa belajar dengan metode *Role playing*.

Nilai pemahaman kebebasan berorganisasi pada siklus I yaitu nilai tertinggi 85 sedangkan nilai terendah 55.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Pemahaman Kebebasan Berorganisasi Siklus I**

| No     | Interval Nilai | fi | xi    | fi.xi | Persentase (%) |
|--------|----------------|----|-------|-------|----------------|
| 1      | 55-60          | 4  | 57,5  | 230   | 33             |
| 2      | 61-66          | 0  | 63,5  | 0     | 0              |
| 3      | 67-72          | 2  | 69,5  | 139   | 17             |
| 4      | 73-79          | 2  | 75,5  | 151   | 17             |
| 5      | 80-85          | 4  | 82,5  | 330   | 33             |
| Jumlah |                | 12 | 348,5 | 850   | 100            |

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai di atas KKM

( $\geq 70$ ) adalah sebanyak 8 siswa atau 67% dan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM adalah 4 siswa atau 33%.

Kegiatan pembelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi dengan metode *Role Playing* masih perlu diperbaiki lagi, sehingga pembelajaran pemahaman kebebasan berorganisasi mata pelajaran PKn dilanjutkan ke siklus II.

Pada akhir siklus I diadakan refleksi dengan berdiskusi bersama guru kelas untuk mengetahui kekurangan selama siklus I dan mencari solusi penyelesaiannya.

Hambatan-hambatan pada siklus I yaitu sebagian siswa belum siap dalam menerima pelajaran, siswa yang menjawab pertanyaan guru hanya itu-itu saja, siswa belum terbiasa melakukan kegiatan diskusi kelompok dan kegiatan *role playing*/bermain peran.

Upaya perbaikan adalah guru memberi motivasi siswa agar selalu siap dalam menerima pelajaran, guru memberikan kesempatan kepada siswa yang belum aktif untuk menjawab pertanyaan guru dan menumbuhkan rasa percaya diri anak untuk berani bertanya dengan memberikan reward, guru memberikan bimbingan dan arahan agar siswa dapat berdiskusi kelompok dengan baik serta memberikan waktu latihan bermain peran supaya tampil berani dan kompak.

Refleksi yang dilakukan pada siklus I dapat meningkatkan pemahaman kebebasan berorganisasi mata pelajaran PKn. Hal ini terbukti dari meningkatnya nilai pemahaman kebebasan berorganisasi dalam pembelajaran PKn dari siklus I ke siklus II. Pada siklus II nilai tertinggi 95; nilai terendah 65; dan nilai rata-rata 79.

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Pemahaman Kebebasan Berorganisasi Siklus II**

| No     | Interval Nilai | fi | xi   | fi.xi | Persentase (%) |
|--------|----------------|----|------|-------|----------------|
| 1      | 65-70          | 2  | 67,5 | 135   | 17             |
| 2      | 71-76          | 2  | 73,5 | 147   | 17             |
| 3      | 77-82          | 5  | 79,5 | 397,5 | 41             |
| 4      | 83-88          | 2  | 85,5 | 171   | 17             |
| 5      | 89-94          | 0  | 91,5 | 0     | 0              |
| 6      | 95-100         | 1  | 97,5 | 97,5  | 8              |
| Jumlah |                | 12 | 495  | 948   | 100            |

Berdasarkan tabel 3, diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai di atas KKM ( $\geq 70$ ) adalah sebanyak 11 siswa atau 92% se-

dangkan yang memperoleh nilai di bawah KKM adalah sebanyak 1 orang atau 8%.

Hasil pada siklus II ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* berhasil meningkatkan pemahaman kebebasan berorganisasi mata pelajaran PKn karena sudah mencapai indikator yang ditargetkan, yaitu 85% siswa memperoleh nilai di atas KKM ( $\geq 70$ ). Oleh karena itu, penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

## PEMBAHASAN

Penerapan metode *Role playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang suatu konsep, karena dalam bermain peran siswa dapat memerankan secara langsung suatu tokoh. Hal ini sesuai dengan Iru & Arihi bahwa pembelajaran dengan *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (2012).

Prasiklus hasil observasi pemahaman kebebasan berorganisasi mata pelajaran PKn pada siswa kelas V SDN Keden 3 Kalijambe Sragen masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes pada kondisi awal, hanya 4 siswa atau 33% dari 12 siswa yang mendapat nilai sama dengan atau lebih dari KKM ( $\geq 70$ ) sedangkan 8 siswa lainnya belum mencapai nilai sama dengan atau lebih dari KKM. Oleh karena itu, perlu diadakan tindakan perbaikan untuk mengatasi rendahnya nilai pemahaman kebebasan berorganisasi mata pelajaran PKn dengan menerapkan metode *Role Playing*.

Dengan demikian, metode *Role Playing* sangat cocok diterapkan pada mata pelajaran PKn khususnya materi kebebasan berorganisasi. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai siswa pada setiap siklusnya. Pada siklus I siswa mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 8 siswa atau 67%. Nilai rata-rata siswa adalah 70,83. Pada siklus II siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 11 siswa atau 92%. Nilai rata-rata siswa 79.

Penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman kebebasan berorganisasi. Menurut Djamarah dan Zain (2010) *role playing* memiliki beberapa keunggulan yaitu siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan dipertunjukkan, siswa akan berlatih untuk berkreasi dan berinisiatif, bakat yang terdapat pada siswa

dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama di sekolah, kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama, bahasa lisan dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami oleh orang lain.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan menerapkan metode *Role Playing* dalam pembelajaran pemahaman kebebasan berorganisasi pada siswa kelas V SDN Keden 3 Kalijambe Sragen, dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* dapat me-

ningkatkan pemahaman kebebasan berorganisasi mata pelajaran PKn pada siswa kelas V SDN Keden 3 Kalijambe Sragen tahun pelajaran 2012/2013. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai pemahaman kebebasan berorganisasi yaitu pada prasiklus nilai rata-rata siswa adalah 60. Pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 70,83 dan pada siklus II nilai rata-rata siswa adalah 79. Ketuntasan nilai pemahaman kebebasan berorganisasi pada prasiklus sebanyak 4 siswa atau 33%; pada siklus I siswa yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 8 siswa atau 67% dan pada siklus II siswa yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 11 siswa atau 92%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Bumi Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models Of Teaching=Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iru, L. dan Arihi. (2012). *Pendekatan, Metode, Strategi dan Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Miles, M. B dan Huberman, M. (2009). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Ruminiati, (2007). *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Weil, M. & Joyce, B. (1978). *Social Models Of Teaching*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc., Englewood
- Winataputra. U. S., dkk. (2009). *Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.